LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
© LORICIELS 1985

DIALOGUE AVEC LA MACHINE

L'Amstrad reconnait instantanement les mots de son vocabulaire a la 3 ou 4eme lettre tapee,et affiche le reste du mot. En revanche,si ce que vous tapez lui est insolite,il l'efface aussitot en faisant retentir un 'bip' grave.

Un mot peut en reclamer un autre (ex: OUVRE PORTE).Si celui-ci est errone,il est efface avec un 'bip' aigu.

Une fois votre ordre complet,un '/' s'affiche.

Il vous est possible de programmer jus qu'a 40 instructions consecutives qui seront executees automatiquement.Ceci vous fera gagner du temps quand vous com mencerez a bien connaitre l'ile.Vous pou vez bien-sur stopper votre 'programme' en cas d'erreur,avant qu'il ne soit trop tard ! (pour cela,pressez ESC 2 fois de suite).

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

© LORICIELS 1985

Vous vous deplacez exactement comme dans la realite,avec les instructions AVANCE & RECULE.Les ordres GAUCHE,DROITE et DEMI-TOUR vous font pivoter sur vous-meme (aucun deplacement).

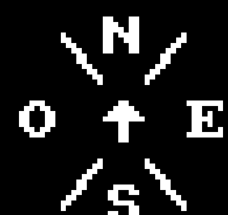
Ou que vous soyez,vous disposez donc de 4 vues de ce qui vous entoure.Au total,ce programme ne comporte pas moins de 130 vues !

Deplacements: Orientation:

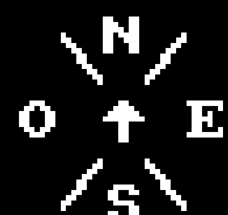
AVANCE/RECULE



DROITE
GAUCHE



DEMI-
TOUR



Les fleches indiquent votre position et la direction vers laquelle vous etes tourne.

QUELQUES RECOMANDATIONS...

- Vos deplacements se font par bonds de 50m.Cette ile etant minuscule,faites attention a ne pas vous aventurer dans la mer! Autrement dit,n'avancez pas si vous voyez la mer devant vous,a moins qu'elle ne vous semble vraiment lointaine.
 La longueur des deplacements (ainsi que l'irregularite du terrain),explique aussi le fait que certains objets ne soient visibles que d'un seul point de vue.

-En ce qui concerne votre defense,utilisez l'instruction LANCE avec les armes blanches(ex:LANCE MASSUE,pour ecraser ou assommer).LANCE COUTEAU s'utilisera pour tuer un animal,COUPE pour une plante.
Quant a d'eventuelles autres armes,elles sont a utiliser avec l'ordre ACTIONNE.

© LORICIELS 1985

VOTRE SANTE

Comme pour chacun,c'est le bien le plus precieux.Sachez le preserver!

A droite de l'ecran s'affichent des points de vie indiquant votre etat general.L'instruction BILAN vous fournira votre check-up detaille.

Ainsi votre mort n'est-elle presque jamais brutale.De nombreux facteurs tels que la faim,la fatigue et les maladies interviennent.

Il y a toujours une parade,sachez vous soigner !

Instructions particulieres

- INVENTAIRE:fournit la liste des objets en votre possession.

- BILAN:renseigne sur votre sante.

- SAUVE:permet a n'importe quel stade du jeu de sauver une partie en cours sur K7.CHARGE vous permettra de la reprendre ulterieurement.

- RIEN:redessine le paysage et signale les eventuels objets proches de vous.

- SUICIDE:sans commentaire!

NB:Lorsque vous aurez atteint la 2nde partie du jeu,effectuez au moins une sauvegarde sur K7 ; ceci vous permettra par la suite d'acceder directement a la 2nde partie sans avoir a recommencer la 1ere.